



INSTITUTO FEDERAL
Goiás

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE GOIÁS
CÂMPUS ANÁPOLIS

Plano de Ensino da Disciplina

I) Identificação	
Disciplina: Programação Orientada a Objetos	Departamento de Áreas Acadêmicas: Anápolis
Curso: Bacharelado em Ciência da Computação	Ano/Semestre letivo: 2022/2
Período/Série: 2º	Turno: (x) Matutino () Vespertino () Noturno () integral
Carga horária semanal: 6h/aula Carga horária total: 81 h	Carga horária de aulas práticas: 61 h/aula Carga horária de aulas teóricas: 20h/aula

Pré-requisitos
Laboratório de Programação

II) Ementa
<i>Estudo do modelo de programação orientada a objetos, abordando abstração, encapsulamento, classes, métodos, objetos, herança, polimorfismo, tratamento de exceções. Construção de aplicações orientadas a objeto envolvendo interfaces gráficas. Introdução a padrões de projetos: MVC, front controller. Testes unitários e funcionais. Tratamento de objetos em arquivos.</i>

III) Objetivos
<i>Permitir que o aluno continue a construção da competência de elaboração de algoritmos, mas agora dentro do paradigma orientado a objetos. Capacitar os discentes na criação de códigos de fácil reutilização\manutenção\compreensão. Incentivar o trabalho em equipe. Motivar os alunos por meio da construção de aplicações visuais. Incentivar o autodidatismo.</i>

IV) Conteúdo Programático		
Conteúdo	Nº de aulas	Estratégias de ensino
Introdução à programação orientada a objetos	8	Quadro, Slides e Computadores
Modelos	6	Quadro, Slides e Computadores
Encapsulamento	4	Quadro, Slides e Computadores
Classes, objetos, instâncias, referências, atributos e métodos	7	Quadro, Slides e Computadores
Escopo e Modificadores de Acesso	6	Quadro, Slides e Computadores
Construtores e Sobrecarga	4	Quadro, Slides e Computadores
Atributos de métodos estáticos	4	Quadro, Slides e Computadores
Tratamento de Exceções	6	Quadro, Slides e Computadores
Fábricas de instâncias	4	Quadro, Slides e Computadores
Enumeradores	2	Quadro, Slides e Computadores
Reutilização de Classes	4	Quadro, Slides e Computadores
Delegação ou composição	4	Quadro, Slides e Computadores
Herança	6	Quadro, Slides e Computadores
Polimorfismo	2	Quadro, Slides e Computadores
Classes abstratas e interfaces	4	Quadro, Slides e Computadores
Padrão de projeto MVC	4	Quadro, Slides e Computadores
Junit	2	Quadro, Slides e Computadores
Serialização de Objetos	4	Quadro, Slides e Computadores
Total	81	Quadro, Slides e Computadores

V) Metodologias de Ensino (incluir visitas técnicas)
<p><i>Aulas expositivas do conteúdo utilizando quadro branco, pinceis, projetores e laboratórios de informática.</i></p> <p><i>Projeto Integrador II, com objetivo de permitir que o aluno trabalhe em um projeto pessoal.</i></p> <p>Todo o material de aula estará disponível online, no Google Moodle do curso.</p>
Recursos Didáticos
<p><i>Quadro branco, pinceis, projetores e laboratórios de informática.</i></p>
Bibliografia
<p>BÁSICA:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. RAUL WAZLAWICK. Análise e design Orientados a Objetos Para Sistemas de Informação. Elsevier. (2014) 2. ERICH GAMMA. Padrões de Projetos. Bookman. (2000) 3. PETER JANDL JUNIOR. Java Guia do Programador. Novatec. (2015).

COMPLEMENTAR:

1. PABLO DALL'OGGIO. Php : Programando com Orientação a Objetos. Novated. (2009).
2. JOÃO PAVÃO MARTINS. Programação em Python. Introdução à Programação Utilizando Múltiplos Paradigmas. Ist Press. (2014).
3. PETER JANDL JUNIOR. Java: Como Programar. Pearson. (2010).
4. ROBERTO RUBINSTEIN SERSON. Programação Orientada a Objetos com Java 6: Curso Universitário. Brasport. (2007).
5. KATHY SIE. Use a Cabeça: Java. Alta Books. (2010).

VI) Critérios de Avaliação

Método de cálculo da nota final: Média Ponderada.

Prova N1 peso 1

Prova N2 peso 2

Prova N3 peso 2, oferta de acordo com desempenho da turma.

Projeto Integrador N3 peso 0,5

Lista de exercícios, oferta de acordo com desempenho da turma, peso 0,4.

Além dos instrumentos descritos acima, e seguindo a regulamentação do PPC do curso, o aluno que ficar com nota final entre 5.0 e 5.9, inclusive, poderá fazer uma nova prova no início do semestre seguinte para recuperação da nota. Para isso, o aluno deverá abrir um processo, no departamento de protocolo do campus, solicitando a revisão de nota por avaliação extemporânea. Além de ter nota entre 5.0 e 5.9, o aluno deverá ter frequência mínima 75%. A prova valerá dez pontos e ocorre no período estipulado para o exame de proficiência do semestre subsequente à reprovação. Caso o discente atinja a nota para aprovação, que são 6,0 pontos, a nota da disciplina é alterada a tempo da solicitação de matrícula em outras disciplinas que a tenham como pré-requisito. O conteúdo da prova será de todo conteúdo da disciplina.

VII) Cronograma de Outras Atividades Acadêmicas (atividades complementares, práticas profissionais, estudos de acompanhamento, dentre outras)	
Atividades Acadêmicas	Cronograma
VIII) Adaptações necessárias para pessoas com necessidades específicas	
DADOS DE APROVAÇÃO	
Professor/a responsável pela disciplina: Alexandre Bellezi José	
Coordenação de origem: Bacharelado em Ciência da Computação	Regime de trabalho: 40h DE
(Assinado eletronicamente pelo professor/a responsável da disciplina e pelo coordenador)	

Documento assinado eletronicamente por:

- Sergio Daniel Carvalho Canuto, COORDENADOR DE CURSO - FUC1 - ANA-CCBCC, em 13/09/2022 14:41:42.
- Alexandre Bellezi Jose, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 12/09/2022 09:23:17.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 23/08/2022. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifg.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 315533
Código de Autenticação: 0e65c75d80



Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás
Avenida Pedro Ludovico, s/ nº, Reny Cury, ANÁPOLIS / GO, CEP 75131-457
(62) 3703-3373 (ramal: 3373)